

Региональное отделение Общероссийской общественной
организации «Ассамблея народов России»

в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре

Автономное учреждение Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры «Окружной Дом народного
творчества»

Тихие игры обско-угорских народов

Методическое пособие

Ханты-Мансийск

2023

Творческий проект «Лаборатория игры и игрушки»

Игровые традиции у каждого народа складывались тысячелетиями. Игры имеют свои отличительные особенности, которые зависят не только от национальной принадлежности, но и укладом жизни, общими представлениями об устройстве картины мира. Через игры воспроизводятся жизнь народа, семейные отношения, хозяйственные занятия. Популярны «игры в семью» среди детей младшего возраста, у девочек «дочки-матери», отличались только игрушки. Дети любили наблюдать за действиями взрослых, а потом в играх они воспроизводили определённые события. Им с ранних лет доверяли орудия труда, мальчики могли самостоятельно мастерить себе луки и стрелы, капканы, ловушки, ножи, девочки шили куколки.

Были развиты игры на ловкость, скорость. В последние годы возрос интерес к традиционным подвижным играм. Популярны игры, имеющие состязательный характер – перетягивание палки, прыжки через нарты, стрельбы из лука.

Не менее популярны игры, которые называются тихие. Это разгадывание различных головоломок, которые направлены на развитие логического мышления, наблюдательности, усидчивости. Особым образом отличается игра в шахматы, которые именуют *топис*.

Сбор информации по традиционным играм Окружной Дом народного творчества ведёт уже пятый год. Проект так и называется «Лаборатория игры и игрушки».

Игра «мәңхәл» («узел»)

Также, пользуется большой популярностью игра «мәңхәл» - «узел». По правилам, двум людям привязывают на руки веревочки узлом, крест на крест. И просят, чтобы один из них смог вытащить через узел свою верёвочку, не развязывая ни один конец. Такая игра направлена на знакомство потенциальных молодых людей, привязывают, как правило, парами – девушку и юношу, чтобы у людей была возможность ненавязчивого общения между собой. Завязался разговор, и люди продолжили своё общение в дальнейшем.



«Хәт юхуп юнтупсы» («Головоломка из шести палочек»)

Головоломка «Шесть палочек» перешла в разряд детских игрушек из повседневной жизни. Традиционно семьи проживали в избушках и, в зависимости от сезона, переезжали с одной в другую. Поэтому жилище могло долго пустовать без хозяев. Запасы продовольствия размещали в лабазах, там же оставляли сезонную одежду. Двери жилища и хозяйственных построек запирали хитрыми приспособлениями - замками. Позже макеты таких замков стали применять для развлечений.



Игра «пиллы щёл» («без пары палочка»)

Игра «пиллы щёл» («без пары палочка») – это хантыйская головоломка. Играют двое, водящий выдаёт парные палочки другому человеку, вставляя их между пальцев и приговаривает: «Пара». Потом выбирает все палочки из пары по одной в каждую руку. Ведущий отдаёт второму человеку палочку, не имеющую пару, чтобы тот их крепко держал и не выпускал её из рук. Хитрость заключается в том, что водящему нужно переманить одну беспарную палочку, проговорив слова: «*Тащ, тащ, икие ювая! Тащ, тащ, икие ювая!*»



«Ларыцууп» («волчок»)

Детская игрушка «волчок» изготовлена по типу традиционного лучкового сверла. С детских лет мальчики наблюдали за занятиями взрослых – изготовление жилища, средств передвижения, предметов быта. Важным инструментом было лучковое сверло. Игры с волчком развивали у детей моторику, аккуратность и терпение.

Игрок ставит волчок на ровную поверхность. Одной рукой он удерживает его в вертикальном положении, а другой начинает двигать привязанную палочку вверх-вниз. Постепенно волчку придаётся движение, по инерции он начинает вращаться, при этом верёвочка раскручивается, потом закручивается вокруг стержня.



**Головоломка «шул вус юх пул»
(«палочка для пуговичной петли»)**

Головоломка «Палочка для пуговичной петли» пришла из повседневной жизни - была необходима для развязывания узлов. Её определенным образом прикрепляли к одежде. Позднее эту палочку стали крепить к петле, отсюда возникло и название «палочка для пуговичной петли».



**«Вет лов тынуп юх»
(«Стоимостью пяти лошадей палочка»)**

Существует легенда о происхождении головоломки «Вет лов тынуп юх», в которой рассказывается о хантыйском охотнике, загадавшем её русскому купцу, приехавшему за пушниной. Три дня купец разгадывал головоломку, но так и не отгадал. Придя к охотнику, он попросил раскрыть секрет. Охотник согласился, но только в обмен на пять лошадей. Купец не стал торговаться – согласился. Так с тех пор эта головоломка называется «стоимостью пяти лошадей палочка».

Необходимо, не развязывая крайних узлов, переместить одну косточку к другой, чтобы обе находились на одной стороне.



«Уцмаран вухсар» (Хитрая лисичка)

В головоломке «Хитрая лисичка» играющему необходимо освободить кольцо, сняв его с верёвочек, не развязывая узелки на них.

Игра названа по аналогии с лисьими тропами: идти по следу лисы и разгадать ее путь довольно сложно. Весной и зимой она много перемещается в поисках еды, а зимой ей приходится еще и таким образом согреваться.

Игрушку делают из дерева, кожаных полос и срезов костей.



Шахматы «Топис»

Игра в традиционные шахматы «Топис» имеет важное историческое и культурное значение. Это явление, созданное и отточенное десятками поколений, вобравшее в себя опыт народа. Игры коренных народов Севера являются не только универсальным средством воспитания подрастающего поколения, но и служат средством погружения детей народную культуру и родной язык.

Первые упоминания об этой игре были зафиксированы не только давно – в 1837 году. Особенность хантыйской игры, в отличие от классических шахмат, - адаптация под охотничьи традиции. Для играющих важно в игровой форме суметь изобразить охотника, а его противнику – зверя.

